



Pengaruh *Powerpoint* Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa UPTD SD Negeri 70 Parepare

Ila Israwaty^{1*}, Kamaruddin Hasan², Indriani³

¹PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar

Email: Ila.israwaty@unm.ac.id

²PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar

Email: kamaruddinhasan.1973@gmail.com

³PGSD/FIP/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar

Email: iidnriyani@gmail.com

Abstract. *The aim of this study is to evaluate the improvement of science learning achievement among fifth-grade students of UPTD SD Negeri 70 Parepare who utilize interactive PowerPoint-based learning media, as well as to assess the impact of that learning media on science learning outcomes. The method employed is a quantitative approach with an experimental research design using One-Group Pretest-Posttest in the form of Pre-experimental design. The research sample was taken comprehensively. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using descriptive and inferential analysis techniques. Descriptive results indicate an increase in the average score from 34.57 in the pretest to 79.32 in the posttest. Inferential analysis reveals a significant improvement in science learning outcomes following the application of interactive PowerPoint learning media. The hypothesis testing using the Paired Sample T-test rejects H_0 and accepts H_1 , confirming that the use of interactive Powerpoint learning media positively influences the science learning outcomes of fifth-grade students at UPTD SD Negeri 70 Parepare.*

Keywords: *Interactive Powerpoint; Learning Outcomes; Science.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan prestasi belajar IPA pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 70 Parepare yang menggunakan media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif, serta untuk menilai dampak media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar IPA. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen menggunakan One-Group Pretest-Posttest dalam bentuk Pre-experimental. Sampel penelitian diambil secara menyeluruh. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 34.57 pada pretest menjadi 79.32 pada posttest. Analisis inferensial menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPA setelah penerapan media pembelajaran Powerpoint interaktif. Uji hipotesis Paired Sample T-test menolak H_0 dan menerima H_1 , menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Powerpoint interaktif secara positif mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare.*

Kata Kunci: *Powerpoint Interaktif; Hasil Belajar; IPA.*

PENDAHULUAN

Pengajaran dikatakan berkualitas jika siswa mampu dibebaskan dari kelalaian, ketidakmampuan, kelemahan, penafsiran yang salah dan dari etika dan kepercayaan diri yang buruk selama proses pengembangan. Sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Indonesia ke-4 yang bertujuan untuk memadukan sistem pendidikan nasional dengan sistem pendidikan yang ada, yang didirikan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 34 ayat (1) "Pengembangan Standar Nasional Pendidikan serta pemantauan dan pelaporan pencapaiannya secara nasional dilaksanakan oleh suatu badan yang menyelenggarakan tugas dan fungsi standardisasi, penjaminan, dan pengendalian mutu Pendidikan". Keberhasilan tercapainya tujuan Pendidikan Nasional juga dipengaruhi cara guru dalam mendidik dan mengajar secara profesional. Penjelasan tersebut dapat ditemukan dalam Pasal 1 Ayat (1) dari Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menyatakan bahwa "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur Pendidikan formal, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah".

Menurut Undang-Undang, tugas guru meliputi memberikan pembelajaran, arahan, bimbingan, pengawasan, evaluasi, serta pelatihan kepada siswa mengenai pendidikan tradisional, mulai dari anak-anak, pemuda, pelatihan penting, hingga sekolah tambahan. Poin kedua dari PERMENDIKBUD RI Nomor 58 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013, diungkapkan bahwa seorang guru diharapkan mampu mengembangkan proses belajar yang melibatkan interaksi, kesenangan, tantangan, inspirasi, dan motivasi, dengan fokus pada "penguatan pola pembelajaran interaktif". Seperti yang tercantum dalam riset yang dilakukan Hasan et. al., (2023), disebutkan bahwa interaksi yang optimal antara guru dan siswa berdampak positif pada peningkatan pemahaman konsep serta potensi siswa. Ini membawa kemajuan perkembangan holistik siswa, yang meliputi dimensi keagamaan, dimensi keterampilan, kreativitas, kemandirian, serta pemahaman akan nilai-nilai demokrasi dan bergabung sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab.

Firdaus A. R, & Julianto (2019) menjelaskan bahwa penegakan program pendidikan tahun 2013, yang mewajibkan IPA, pendidik perlu memperoleh metodologi yang berkembang, terutama dalam pengajaran materi IPA. Program pendidikan tahun 2013 menekankan metodologi topikal yang terkoordinasi dan metodologi logis dalam pembelajaran sains. Sementara itu, menurut Wibowo (Mulyasa, 2021. Hal: 27) "IPA melibatkan pengertian tentang fakta, prinsip, dan konsep, serta melibatkan suatu proses penemuan". Berkaitan dengan hal itu, mata pelajaran tersebut memerlukan pendekatan yang mencakup cara-cara sistematis yang melibatkan serangkaian langkah, termasuk observasi, klasifikasi, pengukuran, penyimpulan, meramalkan, dan kemudian mengkomunikasikan hasilnya.

Kebanyakan siswa di tingkat sekolah dasar menganggap bahwa mata pelajaran IPA dipandang kurang menarik. Hal ini dapat menimbulkan kekhawatiran yang tidak masuk akal. Salah satu masalah dalam pengajaran sains di tingkat dasar adalah kekurangan pendidik yang menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi. Ketiadaan media pembelajaran yang memuaskan untuk memahami suatu gagasan di luar aktivitas fungsional dan persepsi dapat mengganggu pemahaman siswa yang mungkin menafsirkan gagasan tersebut, sehingga seringkali menimbulkan pemahaman yang salah.

Berdasarkan data dari *Program for International Student Assessment (PISA)* dan penelitian Djabba (2020), Penelitian ini melibatkan observasi di SD Negeri 70 Parepare, yang mengungkapkan masalah umum seperti kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA karena pendekatan pengajaran yang masih mengandalkan metode ceramah oleh guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa serta meningkatkan fokus mereka pada penjelasan guru.

Dalam proses pembelajaran di era kemajuan teknologi, alat bantu belajar menjadi sangat penting. Menurut Sulfemi & Hilga (2018) mengemukakan bahwa pengajaran di tingkat dasar bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan dan untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan interaksi sosial

sebagai bagian dari pembentukan diri. Sementara itu, menurut Israwaty et al., (2020) media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dalam pengalaman yang sedang berkembang. Sebagai alternatif media pembelajaran, penggunaan media *Powerpoint* interaktif menjadi pilihan yang populer dalam sistem pembelajaran saat ini. Hal tersebut disampaikan oleh Wulandari (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai alternatif untuk pengajar yang memiliki kemampuan teknologi yang belum memadai sehingga memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang baik.

Upaya meningkatkan pencapaian siswa pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), diperlukan inovatif dan kreatif. Salah satu pendekatan inovatif adalah memanfaatkan media ajar yang memotivasi dan efektif, sehingga meningkatkan minat siswa serta memberikan pengalaman yang baru. Contoh konkret dari inovasi tersebut adalah penggunaan media *Powerpoint* interaktif dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri 70 Parepare, Soreang, dengan memanfaatkan media *powerpoint* sebagai alat pembelajaran yang digunakan secara terintegrasi selama proses pembelajaran.

Sebagai referensi dasar untuk penelitian, peneliti telah mengkaji beberapa penelitian yang serupa dan telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang telah dikaji dari Anjarwati et al., (2023) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA siswa SMP Negeri 5 Raja Ampat pada Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia" hasil penelitiannya menyatakan bahwa Berdasarkan nilai ttabel sebesar 1.720 dengan t hitung 14.401, serta signifikansinya sebesar 0.17 terhitung lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa jika media pembelajaran *powerpoint* dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa SMP Negeri 5 Raja Ampat pada materi IPA

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *Microsoft Powerpoint* dalam IPA terhadap peningkatan hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 70 Parepare. Jenis penelitian yang dipilih adalah eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest design*. Definisi Operasional Variabel yakni media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan hasil belajar siswa. *Powerpoint* Interaktif pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru secara interaktif kepada siswa dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* atau secara berkelompok. Adapun hasil belajar siswa merupakan kemampuan atau kompetensi spesifik yang mereka peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

Populasi pada penelitian ini melibatkan seluruh siswa SD Negeri 70 Parepare. Teknik sampel adalah teknik *simple random sampling*, sedangkan teknik pengumpulan data adalah tes. *Pretest* dan *posttest* berbentuk tes digunakan untuk mengumpulkan data. Tes tertulis digunakan dengan format pilihan ganda (*multiple choice*), terdiri dari 15 jumlah soal. Pada tahap awal, peneliti menemukan rumusan masalah, memilih subjek dan instrumen pengukuran serta memilih desain penelitian. Selanjutnya menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media pembelajaran, serta menyiapkan LKK. Kedua, tahap pelaksanaan selama tiga kali. Pembelajaran pertama diberikan *pretest* dan *treatment*, pertemuan kedua diberikan *treatment*, pertemuan ketiga *treatment* serta diberikan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* menyesuaikan dengan waktu pembelajaran, tahap akhir dengan menarik kesimpulan setelah analisis data dari data *pretest* dan *posttest*, kemudian diuji menggunakan IBM SPSS *Statistics 22*.

Analisis statistik deskriptif menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta pencapaian belajar siswa pada pelajaran IPA saat penggunaan *Microsoft Powerpoint*. Statistik deskriptif yang diterapkan meliputi metrik seperti nilai *mean*, median, modus, standar deviasi, variansi, *range*, nilai minimum, dan nilai maksimum dari data. Analisis ini dilakukan menggunakan IBM SPSS *Statistics 22*.

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian menganalisis hasil belajar siswa kemudian diubah kedalam bentuk skor, selanjutnya data hasil belajar siswa dimasukkan ke dalam kelompok dengan menggunakan skala penilaian.

Tabel 1.1 Skala Penilaian.

Angka 100	Keterangan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
< 39	Gagal

Setelah itu, menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan nilai *N-Gain Score*. Berdasarkan hasil tersebut akan diketahui tingkat keefektifan dan keberhasilan dari perlakuan penggunaan *powerpoint* interaktif di kelas. Berikut adalah rumus dan kategori nilai *N-Gain Score*.

Tabel 1.2 Kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score*.

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Sangat efektif

Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas. Uji normalitas menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan memakai teknik *Shapiro-Wilk* pada perangkat lunak IBM SPSS Statistics 22, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil analisis data dengan menggunakan SPSS teknik *Shapiro Wilk* sebagai berikut:

Tabel 1.3 Uji Normalitas menggunakan SPSS teknik *Shapiro Wilk*.

$\alpha = 0.05$	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Signifikansi > α	Signifikansi > α
0.06 > 0.05	0.13 > 0.05

Dari hasil analisis data, disimpulkan bahwa nilai signifikansi berturut-turut adalah 0,06 dan 0,13, yang melebihi nilai taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yang telah ditetapkan, sehingga pengujian normalitas telah terpenuhi.

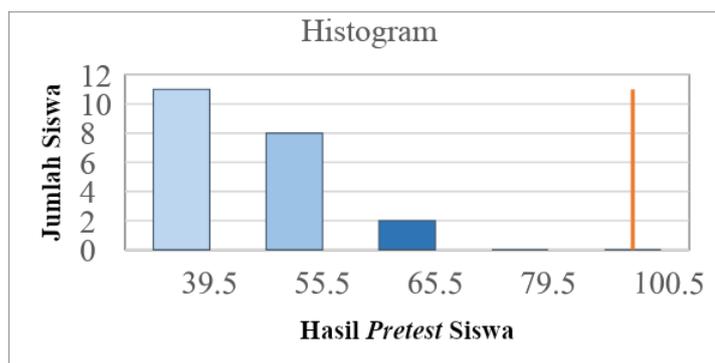
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peserta didik pertama-tama menjalani *pretest*, *Pretest* ini dirancang untuk mengevaluasi kondisi awal siswa sebelum mereka menerima perlakuan atau intervensi. Data yang menggambarkan hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan media *Powerpoint* Interaktif diklasifikasikan ke dalam kategori-kategori berikut berdasarkan nilai *pretest*:

Tabel 2.1 Skala Penilaian *Pretest* Siswa.

Angka 100	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
80-100	Baik sekali	0	0%
66-79	Baik	0	0%
56-65	Cukup	2	9.52%
40-55	Kurang	8	38.09%
< 39	Gagal	11	52.38%

Grafik 1.1 *Pretest* Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan data, dapat diketahui bahwa skala penilaian hasil belajar IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 70 Parepare sebelum pemberian perlakuan, siswa lebih banyak mendapatkan nilai dibawah rata-rata (KKM=75) bahkan lebih banyak siswa berada pada kategori gagal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan *powerpoint* interaktif dikategorikan kurang. Adapun pengukuran hasil belajar IPA siswa kelas V pada *pretest*. Berikut adalah hasil statistik deskriptif dari analisis menggunakan SPSS sebelum perlakuan:

Tabel. 2.2 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Siswa.

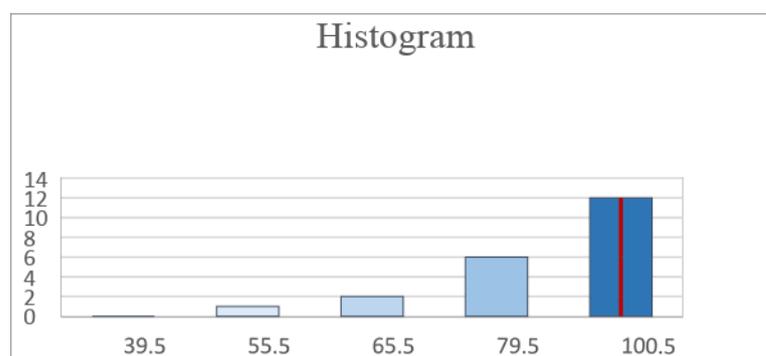
Statistik	Nilai Statistik <i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	21
Mean	34.57
Median	26.6
Modus	20
Standar deviasi	16.55
Variansi	274.002
Range	53.40
Nilai Minimum	6.6
Nilai Maksimum	60

Berdasarkan data, rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum pemberian perlakuan sebesar 34.57. Median sebesar 26.6 mengandung arti bahwa 50% sampel mendapatkan nilai 26.6 ke atas dan 50% siswa mendapatkan nilai 26.6 ke bawah. Nilai hasil belajar siswa yang sering muncul adalah 20. Standar deviasi adalah 16.55 dan variansinya adalah 274.002 menunjukkan tingkat keragaman data. Range sebesar 53.40. Hasil belajar siswa tertinggi adalah 60 sedangkan hasil belajar siswa terendah adalah 6.6. Setelah diberikan perlakuan, siswa diberikan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Data yang menggambarkan hasil belajar IPA siswa setelah penggunaan media *Powerpoint* Interaktif dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tabel Skala Penilaian *Posttest* Siswa.

Angka 100	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
80-100	Baik sekali	12	57.14%
66-79	Baik	6	28.57%
56-65	Cukup	2	9.52%
40-55	Kurang	1	4.79%
< 39	Gagal	0	0%

Grafik 1.2 *Posttest* Hasil Belajar Siswa.



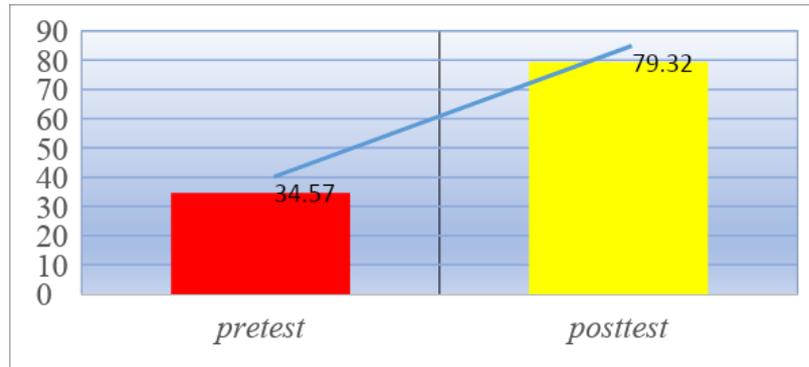
Berdasarkan data, dapat diketahui bahwa skala penilaian hasil belajar IPA siswa setelah pemberian perlakuan, siswa lebih banyak mendapatkan nilai di atas rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM=75) bahkan lebih banyak siswa berada pada kategori baik sekali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa setelah penggunaan *powerpoint* interaktif dikategorikan tinggi. Adapun pengukuran hasil belajar IPA siswa kelas V pada *posttest*:

Tabel 2.4 Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Siswa.

Statistik	Nilai Statistik <i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	21
Mean	79.32
Median	86.60
Modus	86.60
Standar deviasi	13.80
variansi	190.678
Range	53.40
Nilai Minimum	46.60
Nilai Maksimum	100

Berdasarkan data, rata-rata hasil belajar IPA siswa setelah pemberian perlakuan sebesar 79.32. Median sebesar 86.60 mengandung arti bahwa 50% sampel mendapatkan nilai 86.60 ke atas dan 50% siswa mendapatkan nilai 86.60 ke bawah. Nilai hasil belajar siswa yang sering muncul adalah 86.60. Standar deviasi adalah 13.80 dan variansinya adalah 190.678 menunjukkan tingkat keragaman data. Range sebesar 53.40. Hasil belajar siswa tertinggi adalah 100 sedangkan hasil belajar siswa terendah adalah 46.60.

Grafik 1.3 Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Siswa.



Berdasarkan data, maka terlihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *Treatment* atau penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif. Rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 34,57, sementara pada *posttest* adalah 79,32. Dengan begitu, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif di UPTD SD Negeri 70 Parepare menghasilkan peningkatan atau memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa.

Tabel 2.5 Uji *N-Gain Score*.

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Persentase <i>N-Gain Score</i>	kategori	Tafsiran
34.57	79.32	0.68	68.24%	sedang	Cukup efektif

Hasil analisis uji *N-Gain Score* menggunakan SPSS menunjukkan bahwa *N-Gain Score* yang diperoleh yaitu 0.68. $N-Gain = 0.3 \geq 0.68 \leq 0,7$ didefinisikan *N-Gain Score* berada diantara skor 0.3 dan 0.7 sehingga dikategorikan sedang dan ditafsirkan cukup efektif.

Tabel. 3.6 Uji Hipotesis.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	post-pre	44.74762	16.75582	3.65642	3712046	52.374778	12.238	20	.000

Berdasarkan data, nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000 pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Proses pengambilan keputusan yang didasarkan pada signifikansi menggunakan teknik analisis data Uji *Paired Sample T-Test*, didapatkan nilai signifikansi adalah 0,000. Artinya, nilai $0,000 < 0,05$, fakta tersebut menyatakan hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 70 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian Pre-eksperimental, dengan bentuk desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* (desain *Pretest-Posttest* satu kelompok). Sebelum melakukan penelitian, izin telah diminta terlebih dahulu kepada kepala sekolah, dan surat izin dari kampus telah disiapkan untuk melakukan penelitian di sekolah pada tanggal 21 Februari 2024. Setelah mendapatkan izin, jadwal pelaksanaan penelitian dibahas lebih lanjut. Penelitian pertama kali dilaksanakan pada hari senin, tanggal 26 Februari 2024 untuk pemberian tes awal (*pretest*) selama 1 x 35 menit dan dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) selama 2 x 35 menit. Penelitian kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Februari 2024 untuk melanjutkan pemberian perlakuan (*treatment*) selama 2 x 35 menit. Penelitian ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 28 Februari 2024 untuk pemberian perlakuan (*treatment*) selama 2 x 35 menit dan dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (*posttest*) selama 1 x 35 menit yang merupakan kegiatan terakhir dalam melaksanakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian dilakukan uji validasi instrumen terlebih dahulu.

Adapun hasil analisis statistik deskriptif *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan berada dibawah kriteria ketuntasan minimal sehingga dikategorikan rendah. Pada data *posttest*, nilai rata-rata siswa cenderung lebih tinggi dan berada di atas kriteria ketuntasan minimal sehingga hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hikmah & Maskar (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, hasil analisis uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Luh, et al., (2021) bahwa penerapan multimedia yang interaktif seperti media pembelajaran *powerpoint* ada teks, suara, video, dan quiz efektif membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu menurut Anggraeni (2021) bahwa *powerpoint* menggambarkan dan menyajikan materi pelajaran yang sesuai dengan karakter dan dunia nyata siswa karena dilengkapi animasi, gambar, garis, video, film, dan sebagainya, sehingga terbukti dapat mempengaruhi pencapaian siswa lebih baik.

Uji prasyarat berupa uji normalitas berdistribusi normal sehingga uji normalitas telah terpenuhi. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000. Artinya, nilai $0,000 < 0,05$, fakta tersebut menyatakan hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun nilai t hitung = 12,238 dan t tabel = 1,725 (signifikan 0,05 %). Dengan demikian, t hitung $>$ t tabel. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* yang interaktif di kelas membuat perhatian siswa tertuju pada media pembelajaran yang digunakan, hal tersebut menarik perhatian siswa dan menambah semangat siswa dalam belajar sehingga penggunaan media *powerpoint* akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar *powerpoint* memberikan posisi yang sangat strategis dimana *powerpoint* merupakan objek sehingga dengan kecanggihan dan fitur-fitur yang tersedia akan menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian yang membuat siswa tertarik dan antusias pada proses kegiatan belajar. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Damitri (2020) bahwa *powerpoint* yang menggunakan unsur audio visual memberikan presentasi yang menarik dengan variasi warna, huruf, dan animasi, sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu tentang materi ajar dan memperkuat ingatan. Selain itu, penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran dapat membantu dalam memberikan arahan kepada siswa misalnya dalam pemberian LKK dan praktek, siswa memperhatikan tampilan video atau petunjuk yang ada pada layar. Setelah itu, menampilkan quiz yang menarik kemudian siswa menjawab quiz tersebut dengan

antusias karena sudah disediakan pilihan jawaban dalam bentuk animasi tentunya sesuai dunia nyata dan karakter siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Luh et. al., (2021) Teknologi *Powerpoint* interaktif dapat menarik antusiasme siswa sehingga dalam penggunaannya dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terutama dalam pendidikan sains.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Auliah (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPA Kelas III Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros” hasil penelitiannya menyatakan nilai thitung dibandingkan dengan nilai t tabel $db = N-1 = 24-1 = 23$. Jadi $db = 23$ dan $t_{0,05} = 11,80$ dan $t_{hitung} = 3,768$ (signifikan 0,05 %). Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan *Powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Anjarwati et.al., (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA siswa SMP Negeri 5 Raja Ampat pada Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia” hasil penelitiannya mengatakan bahwa jumlah responden sebanyak 21 siswa, taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (df) yaitu $(n-k)$ berarti $22-1=21$ df nya adalah 21. Kemudian diketahui juga nilai t_{hitung} adalah 15.941 dan t_{tabel} adalah 1,720. Sesuai ketentuan dari thitung dan t_{tabel} jika nilai thitung $> t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak berarti ada pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Raja Ampat.

Sejalan dengan penelitian Sitohang & Sirait (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa” pada hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} 1,72913$, diperoleh $t_{hitung} = 7,18$. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,72913$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui, penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa mengalami peningkatan. Sejalan dengan penelitian Saragih, et.al (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan” Pada uji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau sama dengan 0,05, dan diperoleh $Sig.df$ sebesar 0,829, dan $Sig df >$ dari taraf signifikansi ($0,829 > 0,05$) dan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebelum penggunaan *powerpoint* interaktif menunjukkan hasil belajar IPA siswa Kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare yang masih rendah. Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif efektif dalam konteks pembelajaran karena hasil pembelajaran siswa kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare menunjukkan pencapaian belajar yang relatif tinggi. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V di UPTD SD Negeri 70 Parepare.

Bagi siswa, dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan instruksi penggunaan media pembelajaran dengan baik agar dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara interaktif. Bagi guru, sebaiknya menggunakan media ajar *powerpoint* interaktif dalam pelajaran IPA di kelas, selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, juga informasi yang didapatkan lebih muda dan lebih menarik sesuai kreativitas guru. Bagi peneliti, menjadi referensi baru dalam menggunakan *PowerPoint* interaktif dalam mengajar mata pelajaran selain Ilmu Pengetahuan Alam, dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, A., Nahdlatul, U., Al, U., & Cilacap, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal Pancar (Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar)*. 5(2).
- Anjarwati, A., Irianti, M., & Sutomo, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Smp Negeri 5 Raja Ampat Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Ipa* Vol. 4 (1): 1-9.
- Auliah, R., (2017). "Pengaruh Penggunaan *powerpoint* Interaktif sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.
- Damitri, D. E. & Adistana, G. A. Y. P., (2023). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Djabba, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 48 Parepare *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 2.
- Firdaus, A. R. & Julianto. (2019). Studi Deskriptif Strategi Guru Dalam Mengajarkan Materi Ipa Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Hasan, K., Halik, A., Eka, N., & Suratman, Z. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri Di Gugus IV Wilayah II Kecamatan Soreang Parepare. *Jurnal Pendidikan Matematika*,
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. In *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, Vol. 1(1).
- Israwaty, I, Hasan, K, & Rijal, M. (2020). Penerapan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics): Pembangkit Listrik Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV UPT SD Negeri 193 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol. 2(1), 1-4.
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Mulyasa, (2021). *Manajemen Pembelajaran Learning Management*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saragih, G., Thesalonika. E., & Sihombing. S. (2022). Pengaruh media pembelajaran PowerPoint berbasis interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan. *Jurnal pendidikan dan konseling*. Vol. 4 (5)
- Sitohang, A. L. L. W., & Sirait. J. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 095 198 silo Maria Tanah Jawa. *Journal of education*. Vol. 6 (2)

Sulfemi, W, B., & Hilga, M. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture and Picture Dan Media Gambar Seri. *Jurnal Muhammadiyah Bogor*.4(2).

Wulandari, E, (2022). Pemanfaatan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam *Hybrid Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 1 (2): 27.